

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI

Juandra Prisma Mahendra

Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Hamzar Lombok Utara

E-mail: juandraprisma.m@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the impact of gadgets on early childhood social emotional development. This research is a type of qualitative research with a case study approach, the location of the study was carried out in RA Baytussalam North Lombok, the subjects in this study were RA Baytussalam Dusun Dasan Tengah students totaling 16 students, 1 teacher, and 2 guardians of students. The results of the analysis show that the impact of gadget use on the social emotional development of children in RA Baytussalam consists of positive impacts and negative impacts. The positive use of gadgets is to increase imagination, train intelligence, and improve the ability to recognize letters and numbers. While the negative impacts of using gadgets are being a closed person, having trouble sleeping, children getting angry easily, and being exposed to radiation.

Keywords: *Gadget Impact, Social Emotional Development, Early Childhood*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak gadget terhadap perkembangan social emosional anak usia dini. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus, lokasi penelitian dilakukan di RA Baytussalam Lombok Utara, subjek dalam penelitian ini adalah siswa RA Baytussalam Dusun Dasan Tengah berjumlah 16 siswa, 1 orang guru, dan 2 orang wali siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak di RA Baytussalam terdiri dari dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif penggunaan gadget yaitu meningkatkan imajinasi, melatih kecerdasan, dan meningkatkan kemampuan dalam mengenal huruf dan angka. Sedangkan dampak negatif penggunaan gadget yaitu, menjadi pribadi yang tertutup, susah tidur, anak mudah marah, dan terpapar radiasi.

Kata kunci: Dampak Gadget, Perkembangan SoSial Emosional, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dewasa ini berlangsung semakin pesat (Nasution, 2014). Dengan ditandai banyaknya bermunculan teknologi yang dapat memepermudah manusia dalam melakukan aktivitasnya sehari-hari. Seperti halnya dalam berinteraksi, kini manusia sangat dimudahkan dalam berinteraksi dan berkomunikasi walaupun dengan jarak yang sangat jauh dengan munculnya gadget. Salah satu manfaat dari perangkat teknologi ini adalah

bahwa mereka memberikan kebebasan yang lebih besar kepada penggunanya dalam hal kapan dan di mana mereka dapat terlibat dalam percakapan (Suranto, 2010).

Seiring berjalannya waktu, gadget telah berevolusi menjadi sesuatu yang sangat berbeda dari iterasi awalnya. Saat ini, aplikasi layanan sosial seperti Opera Mini, WhatsApp, Facebook, Instagram, Twitter, TikTok, dan sebagainya telah memperluas fungsionalitas gadget sekarang ini dimana hal ini jauh melampaui fungsi yang dahulu hanya bisa melakukan panggilan dan SMS sederhana. Bukan hanya itu, gadget sekarang juga dilengkapi dengan fitur touchscreen yang dapat mempermudah penggunaan.

Selain berbagai aplikasi layanan sosial dan fitur touchscreen, gadget kini juga dilengkapi dengan berbagai macam games yang sangat digemari oleh anak-anak usia sekolah (Mufid, 2012). Games yang disediakanpun sangat bervariasi, mulai dari games yang bertemakan petualangan hingga games yang bertemakan pelajaran. Penyajiannyapun sangat menarik mulai dari warna dan karakter, tak heran kini anak betah berlama-lama di depan gadget sehingga menimbulkan penggunaan berlebih bagi anak.

Inovasi dalam teknologi telah memberikan beberapa jalan baru bagi orang untuk memperluas wawasan mereka di dunia pendidikan. Sistem pembelajaran jarak jauh, yang dimungkinkan oleh teknologi modern, memungkinkan siswa untuk belajar terlepas dari lokasi fisik atau waktu mereka. Selain itu, sistem (pembelajaran terbuka) dan bentuk kegiatan pembelajaran lainnya (formal dan nonformal) membantu menutupi kekurangan guru dan sumber daya sekolah.

Maraknya perangkat elektronik memang membawa banyak keuntungan, namun juga menimbulkan sejumlah dampak negatif yang bisa menjadi beban, terutama bagi anak-anak. Williams dan Gunggenheim mengklaim bahwa anak-anak yang sangat bergantung pada teknologi berkontribusi pada keretakan sosial. Efek paparan elektronik sejak dini terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak perlu diwaspadai (Chikmah & Fitrianiingsih, 2018).

Anak-anak yang mulai kecanduan gadget akan menyebabkan dampak buruk seperti krisis percaya diri, mudah marah, suka membangkang, dan suka berbicara sendiri dengan gadget, kurang disiplin, anak menjadi malas, meninggalkan kewajiban beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat gadget (Layyinat, 2019). Selain itu Dampak yang paling jelas terlihat adalah kurangnya waktu bersosialisasi anak. Anak menjadi enggan bermain dengan teman-teman seusianya (Pebriana, 2017).

Diasumsikan bahwa anak-anak dengan gangguan perkembangan sosial mungkin mengalami kesulitan untuk berintegrasi ke dalam masyarakat sebagai orang dewasa. Karena ketidakmampuan anak untuk berpikir dan bertindak secara mandiri, serta, lebih penting lagi, karena gangguan yang ditimbulkannya dalam perkembangan rasa diri anak, anak akan berjuang untuk memenuhi harapan teman sebayanya (Hurlock, 2011). Jika penyebabnya tidak segera diatasi, efeknya akan diperbesar. Seringnya anak menggunakan alat elektronik merupakan salah satu contoh kebiasaan yang dapat dijadikan sebagai stimulus yang berdampak pada tumbuh kembang anak (Novitasari & Khotimah, 2016).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada pada hari Senin tanggal 04 November tahun 2022 di RA Baytussalam diketahui bahwa sebagian besar siswa telah menggunakan gadget secara pribadi. Pasalnya dalam penggunaan gadget siswa sering kali tanpa ada pengawasan dari orang tua sementara kita ketahui bahwa kecanggihan gadget saat ini membuat pengguna dengan mudah mengakses dan melihat apa saja yang diinginkan tanpa ada filterisasi pada saat aktivitas belajar anak berlangsung beberapa anak tidak terlepas dari gadget.

Sedangkan berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan beberapa wali murid dan guru RA Baytussalam pada hari Senin tanggal 4 November tahun 2022 menuturkan bahwa dampak dari tidak adanya pengawasan orang tua terhadap anak saat menggunakan gadget salah satunya yaitu munculnya perilaku menyimpang, lunturnya nilai-nilai moral. Anak bersifat acuh tak acuh, sering menyibukan diri dengan gadget yang dimilikinya, sering mengabaikan panggilan dan perintah dari orang tua dan guru bahkan menjadi enggan untuk belajar. Sehingga berdasarkan penjelasan permasalahan serta persoalan yang muncul di atas perlu untuk dilakukan kajian mengenai dampak gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus, lokasi penelitian dilakukan di RA Baytussalam Lombok Utara, subjek dalam penelitian ini adalah siswa RA Baytussalam Dusun Dasan Tengah berjumlah 16 siswa, 1 orang guru, dan 2 orang wali siswa. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, fokus group diskusi, dan dokumentasi. Analisis pada penelitian ini menggunakan data condensation, display data, drawing and verifying conclusions.

Keabsahan data perpanjangan kehadiran Peneliti, diskusi teman sejawat, perpanjangan kehadiran peneliti, triangulasi sumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada mulanya, ponsel dan ponsel pintar digunakan untuk memfasilitasi komunikasi langsung dalam jarak yang sangat jauh. Namun, kemajuan teknologi telah membuat ponsel dan telepon pintar berguna untuk berbagai tugas, termasuk menjelajahi web, menonton video, bermain game, terhubung dengan teman online, mengambil foto, dan banyak lagi. Indikasi tambahan tentang pentingnya perangkat teknologi bagi masyarakat luas (Anggraini, 2019). Akibat pesatnya kemajuan teknologi akhir-akhir ini, tidak mengherankan jika nama-nama produk baru bermunculan dalam penggunaan sehari-hari. Karena kebanyakan orang mendambakan kemudahan hidup, dan kenyamanan bisa datang dalam berbagai cara, termasuk kecanggihan teknologi, ini sangat masuk akal.

Dengan segala kemudahan yang ditawarkan gadget, mereka juga membuka pintu bagi anak-anak untuk mengakses banyak hal yang tidak sesuai dengan usianya. Hal ini juga dapat mengganggu perkembangan anak terutama perkembangan sosial emosional anak (Anggraini, 2019). Dampak Positif Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak di RA Baytussalam yaitu meningkatnya imajinasi anak dengan melakukan peniruan terhadap gambar yang ada di hp baik dari segi bentuk, warna agak berbeda dengan gambar aslinya hal ini dilakukan anak berdasarkan keinginan sendiri. Kemudian dampak yang kedua dari gadget di RA Baytussalam adalah meningkatnya kecerdasan pada anak, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan anak dalam mengenal huruf, angka, dan warna dikarenakan murid terbiasa melihat youtube kids. Dan yang ketiga dampaknya adalah meningkatnya kemampuan siswa dalam mengenal huruf dan angka.

Mengikuti efek menguntungkan dari teknologi, ada juga beberapa efek negatif yang perlu dipertimbangkan. Dalam skenario ini, anak menjadi pendiam dan penurut dalam situasi sosial; dia lebih suka menyendiri tetapi tidak kesepian karena bermain dengan gadgetnya lebih menyenangkan daripada berkumpul dengan teman-temannya. Anak menjadi mudah marah yang ditandai dengan timbulnya gejala emosional pada anak dengan melakukan Tindakan agresif, sensitive, dan mudah tersinggung. Lebih lanjut, hasil penelitian yang ketiga adalah anak menjadi mudah terpapar oleh radiasi, dalam hal ini mata anak mudah sakit dikarenakan terlalu lama menggunakan gadget.

Pembahasan

Mayoritas anak-anak pada kelompok usia ini menghabiskan waktu sehari-hari untuk bermain handphone padahal seharusnya mereka bermain dan bergaul dengan anak-anak seusianya, karena gadget merupakan hal yang menarik bagi mereka, apalagi jika dipadukan dengan aplikasi game online yang terdapat dalam gadget, membuat mereka bahagia (Pebriana, 2017).

Anak-anak di RA Baytussalam sebagian besar juga menggunakan gadget. Menurut hasil penelitian, didapatkan data bahwa terdapat dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget bagi perkembangan sosial emosional anak. Dampak positif yang muncul dari penggunaan gadget salah satunya adalah meningkatkan imajinasi. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Juliadi mengatakan bahwa salah satu dampak positif dalam menggunakan gadget adalah berkembangnya imajinasi anak. Karena dengan melihat gambar, anak dapat kembali menggambarannya walaupun dengan bentuk dan warna yang berbeda. Perbedaan ini muncul dari hasil imajinasi anak, yang memiliki daya pikir tanpa dibatasi kenyataan (Marpaung, 2018).

Artikel selanjutnya menjelaskan bahwa paparan radiasi adalah kelemahan lain dari penggunaan gadget. Kesehatan dan perkembangan anak sangat rentan terhadap radiasi yang dipancarkan oleh perangkat elektronik. Perkembangan otak anak dapat terhambat atau bahkan rusak akibat radiasi dari alat elektronik, akibatnya daya tahan tubuh anak dapat melemah (Wulansari, 2017). Lambatnya kemajuan dalam belajar. Hambatan untuk maju. Dalam kebanyakan kasus, pertumbuhan dan kedewasaan seorang anak akan terganggu jika mereka menghabiskan terlalu banyak waktu bermain perangkat elektronik. Perkembangan sosial dan emosional anak-anak dapat terancam karena maraknya penggambaran kekerasan di media pada perangkat elektronik populer. Anak-anak cenderung meniru perilaku yang mereka amati, karena mereka sering mencoba meniru idola mereka (Isrofah, 2022).

KESIMPULAN

Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak di RA Baytussalam terdiri dari dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif penggunaan gadget yaitu meningkatkan imajinasi, melatih kecerdasan, dan meningkatkan kemampuan dalam mengenal huruf dan angka. Sedangkan dampak negatif penggunaan gadget yaitu, menjadi pribadi yang tertutup, susah tidur, anak mudah marah, dan terpapar radiasi. Penggunaan gadget sendiri lebih banyak memiliki dampak negatif dibandingkan dengan

dampak positif. Hal ini dikarenakan anak-anak usia prasekolah hakikatnya belum siap untuk diberikan gadget. Gadget hanya boleh diberikan kepada anak usia dini atas pengawasan dan kontrol orang tua, serta gadget bukan berupa media utama dalam belajar namun hanya sekedar media pendukung. Orang tua di RA Baytussalam melakukan upaya untuk mengurangi waktu yang dihabiskan anak-anak mereka menggunakan gadget dengan memilah aplikasi game yang diinstal pada perangkat anak-anak mereka, bermain bersama anak-anak mereka ketika mereka menggunakan perangkat mereka, dan menetapkan batas waktu berapa lama mereka bermain di perangkat mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, E. (2019). *Mengatasi kecanduan gadget pada Anak*. Serayu Publishing.
- Chikmah, A. M., & Fitrianiingsih, D. (2018). Pengaruh durasi penggunaan gadget terhadap masalah mental emosional anak pra sekolah di tk pembina kota tegal. *Siklus: Journal Research Midwifery Politeknik Tegal*, 7(2), 295–299.
- Hurlock, E. B. (2011). *Perkembangan Anak Jilid II*. Erlangga.
- Isrofah, T. (2022). *Dampak Positif Dan Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak*. Patinews.Com. <https://www.patinews.com/dampak-positif-dan-negatif-penggunaan-gadget-pada-anak/>
- Layyinatus, S. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4).
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
- Mufid, M. (2012). *Etika dan Filsafat Komunikasi Cet. III*. Kencana Prenada Media Group.
- Nasution, Z. (2014). Latar Belakang Revolusi Teknologi Komunikasi. *Perkembangan Teknologi Komunikasi*, 1(1), 1–24.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182–186.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11.
- Suranto. (2010). *Komunikasi sosial budaya*. Graha Ilmu.
- Wulansari, N. M. D. (2017). *Didiklah Anak Sesuai Zamanannya: Mengoptimalkan Potensi Anak Di Era Digital*. Visimedia.